

DAFTAR PUSTAKA

- Akrim. (2021). *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa* . Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Ardani, A. H., & Darminto, E. (2022). Hubungan Resiliensi Dan Distres Psikologis Dengan Minat Belajar Peserta Didik Sma Negeri Di Surabaya. *Jurnal BK UNESA*, 15(2), 1152-1162.
- Arin, T. P., Rahman, M., & Hidayatullah, S. (2023). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Mathematic Game Menggunakan Metode Finite State Machinedan Construct 2. *Jurnal Computer Science and Information Technology*, 4(2), 421-428.
- Arisanti, D., & Subhan, M. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Internet terhadap Minat Belajar Siswa Muslim di SMP Kota Pekanbaru. *Jurnal Al-Thariqah*, 3(2), 61-73.
- Astuti, L., Wihardi, Y., & Rochintaniawati, D. (2020). The Development of Web-based Learning Using Interactive Media for Science Learning on Levers in Human Body Topic. *Journal of Science Learning*, 3(2), 89-98.
- Barseli, M., Ahmad, R., & Ifdil, I. (2018). Hubungan Stres Akademik Siswa dengan Hasil Belajar. *Jurnal Educatio*, 4(1), 40-47. doi: <https://doi.org/10.29210/120182136>
- Bentriska, H. K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Educandy terhadap Hasil Belajar Kognitif Sejarah Siswa SMAN 3 Sidoarjo. *Avatara: E-Journal Pendidikan Sejarah*, 12(4), 3059-3070.
- Berndt, A. E. (2020). Sampling Methods. *Journal of Human Lactacion*, 36(2), 224-226.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2007). *Research Methods in Education Sixth Edition*. New York: Routledge.
- Dell, K. A., & Chudow, M. B. (2019). A Web-based Review Game as a Measure of Overall Course Knowledge in Pharmacotherapeutics. *Currents in Pharmacy Teaching and Learning*, 11(8), 838-842.
- Dwijayani, N. M. (2019). Development of Circle Learning Media to Improve Student Learning Outcome. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 1-6.
- Evendi, K. (2019). *Pengaruh Pelaksanaan Strategi Multiple Intellegence terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama islam Peserta Didik Kelas XI di SMA Negeri 2 Metro [skripsi]*. Lampung: Institut Agama Islam Negeri Metro.

- Fadhilah, D. L., Isrokatun, I., & Syahid, A. A. (2024). Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Math Quiz untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis pada Materi Penjumlahan Pecahan Campuran Siswa Kelas V SD. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 893-901.
- Hakim, R. A., Mustika, I., & Yuliani, W. (2021). Validitas dan Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi. *Jurnal Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan*, 4(4), 263-268.
- Hamka, W. A., & Gani, A. (2016). Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Web dan Android Menggunakan Adobe Flash XS5 dan Action Script 3.0. *Indonesian Journal on Information System*, 1(2), 78-88.
- Harahap, O. F., Napitupulu, M., & Batubara, N. S. (2022). *Media Pembelajaran: Teori dan Perspektif Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Pasaman Barat: Azka Pustaka.
- Harahap, W. (2023). *Analisis Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Menyontek pada Mata Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 3 Halongonan Timur*. UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
- Harefa, D., Sarumaha, M., Telaumbanua, K., Telaumbanua, T., Laia, B., & Hulu, F. (2023). Relationship Student Learning Interest to The Learning Outcomes of Natural Sciences. *International Journal of Educational Research & Social Sciences*, 4(2), 240-246.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., & Rahmat, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Makassar: Tahta Media Group.
- Haslinda, F., Maghfiroh, N., & Fadillah, S. R. (2022). Buku Digital sebagai Media Pengembangan Literasi. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Hidayat, S., & Asroi. (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Tangerang: Pustaka Mandiri.
- Hidayatullah, Y., Gusniwati, & Buhaerah. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII MTS Yasrib Batu-batu pada Masa Covid-19. *Pi:Mathematics Education Journal*, 4(1), 1-9.
- Hrp, N. A., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widinia Bhakti Persada.
- Huda, M. M., Tricahyo, V. A., Yusron, R. D., & Septarina, A. A. (2024). Analisis Tingkat Literasi Digital Siswa Berbasis Web Game Edukasi sebagai Bagian Kesiapan Pembelajaran Digital. *JSITIK*, 2(2), 85-97.

- IPCC. (2014). Impacts, Adaptation and Vulnerability. *Contribution of Working Group II to the Fourth Assessment Report of the Intergovernmental Panel on Climate Change*. New York: IPCC.
- Iqbal, M., Rahayu, S., & Herdiawan, T. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Web dan Game Edukasi Materi Perbandingan dan Skala terhadap Minat Belajar Siswa pada Level SMP. *Jurnal Ilmiah Ilmu dan Teknologi Rekayasa*, 4(1), 1-9.
- Isrokatun, I., Rahayu, M., & Dewi, W. (2022). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 834-851.
- Johan, R. S. (2019). Pengaruh Game Online terhadap Minat untuk Belajar Peserta Didik Kelas X di MA Al-Hidayah Depok. *Research and Development Journal Of Education*, 5(2), 12-25.
- Khatimah, A. K., Pagarra, H., & Khaerunnisa. (2023). Pengaruh Media Game Interaktif Kahoot terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VB SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai. *Pinisi Journal of Education*, 9(1), 1-12.
- Khoriyah, R., & Muhid Abdul. (2022). Inovasi Teknologi Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Website pada Mata Pelajaran PAI di Masa Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh: Tinjauan Pustaka. *Tarbiyah wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(3), 192-205.
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa tentang Faktor yang Memengaruhi Minat Belajar. *Jambura Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40-46.
- Kurniasari, E. N., Rusmayadi, G., Wianto, T., & Mahyudin, I. (2023). Perubahan Iklim dan Potensi Energi Surya Di Wilayah Monsun. *EnviroScienteeae*, 19(1), 89-98.
- Kusumaningrum, B., Kuncoro, K. S., Sulistyowati, F., & Arighiyati, T. A. (2021). Meningkatkan Minat Belajar Daring Selama Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 206-211.
- Laksana, F. A. (2023). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menggunakan Pixellab Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VII di SMP Muhammdiyah Boarding School Poncowati*. UIN Raden Intan Lampung.
- Lutfiana, N., Lasimaniati, & Widyatmoko, A. (2024). Peningkatan Motivasi dan Pemahaman Konsep IPA melalui Game Edukasi Berbasis Website di SMP Negeri 30 Semarang. *Seminar Nasional Pendidikan dan Penelitian Kelas*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

- Mahardika, A. P., Dewi, R. S., & Legiani, W. H. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Karakter Mandiri dan Kreatif Siswa. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1704-1715.
- Mahendra, M. F., Azizah, N. L., & Sumarno. (2024). Implementasi Machine Learning Untuk Memprediksi Cuaca Menggunakan Support Vector Machine. *Jurnal Ilmiah KOMPUTASI*, 23(1), 45=50.
- Marlina, L., Caska, & Mahdum. (2017). Hubungan Minat Baca dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMAN 10 Pekanbaru. *Pekbis Jurnal*, 9(1), 33-47.
- Marlina, S. (2022). *Dampak Perubahan Iklim pada Kesehatan Masyarakat*. Jawa Tengah: Penerbit NEM.
- Marlina, S., & Kamaliah. (2021). Kajian Dampak dan Adaptasi Perubahan Iklim di Kalimantan Tengah. *Media Ilmiah Teknik Lingkungan*, 6(1), 34-42.
- Meekaew, N., & Ketpichainarong, W. (2021). The Effects of Augmented Reality-Facilitated Mobile Game-based Learning on The Diversity of Life for Promoting Learning at The Natural History Museum. *International Journal of Mobile Learning and Organisation*, 15(3), 282-305.
- Meirlin, T., Komariyah, L., & Efwinda, S. (2021). Pengaruh Respon Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz dalam Pembelajaran Jarak Jauh terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Samarinda. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika*, 2(2), 117-125.
- Mesra, P., Kuntarto, E., & Chan, F. (2021). Faktor-Faktor yang Memengaruhi Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 177-183.
- Minsih, Nandang, J. S., & Kurniawan, W. (2021). Problematika Pembelajaran Online bagi Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Dasar Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1252-1258.
- Mustofa, A., & Muadzin, A. (2021). Konsepsi Peran Guru sebagai Fasilitator dan Motivator dalam Proses Pembelajaran Agama Islam. *Jurnal Annaba*, 7(2), 171-186.
- Nasir, A. M. (2016). *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Nengrum, T. A., Solong, N. P., & Iman, M. N. (2021). Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Luring dan Daring dalam Pencapaian Kompetensi Dasar Kurikulum Arab di Madrasah Ibtidaiyah 2 Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Pendidikan*, 30(1), 1-12.
- Nurkhasanah, S. (2022). Penggunaan Media Game Online Melalui Proprofs untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa di SMP Negeri 1 Gangga. *Jurnal Paedagogy*, 9(2), 248-254.

- Purwanto. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen*. Magelang: StaiaPress.
- Puspitasari, D. Y., Haryanto, H., & Sofyan, S. (2022). Efektivitas Pembelajaran Simulasi Berbantuan Game Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Atletik. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 1103-1109.
- Puthree, A. N., Rahayu, D. W., Ibrahim, M., & Djazilan, M. S. (2021). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Selama Pembelajaran Daring. *Jurnal BASICEDU*, 5(5), 3101-3108.
- Putri, I. A., & Anggapuspa, M. L. (2023). Perancangan Board Game sebagai Media Pembelajaran Rukun Islam untuk Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Barik*, 4(2), 227-241.
- Qomariyah, S. (2020). Dampak Aplikasi WhatsApp terhadap Atensi Belajar Peserta Didik di MTs Nahdlatul Ulama Mranggen pada Kelas IX. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*. Semarang: UNNES.
- Rahmawati, I., & Sibuea, T. (2021). Penelitian Eksperimen Siswa Kelas Delapan SMP PGRI Kalimulya: Keuntungan Memanfaatkan Situs Game Pembelajaran sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web. *JMPIS: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 858-869.
- Renniger, K. A., Hidi, S., & Krapp, A. (2014). *The Role of Interest in Learning and Development*. New York: Psychology Press.
- Resti, Y., Indawati, N., & Ladamay, I. (2021). Pengembangan Media Game Pintu Cita-citaku Berbasis Web Materi Jenis-jenis Pekerjaan pada Siswa Kelas IV SDN Donomulyo 03. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5, pp. 527-535. Malang.
- Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 79-92.
- Ritonga, M., Susanti, E., & Bambang. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa. *Arabiyatuna*, 4(1), 179-192.
- Roflin, E., Liberty, I. A., & Pariyana. (2021). *Populasi, Sampel, Variabel dalam Penelitian Kedokteran*. Jawa Tengah: Nasya Expanding Management.
- Rohmatin. (2023). Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 79-88.
- Rozie, F., & Pratikno, A. S. (2024). *Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Malang: Rena Cipta Mandiri.

- Safitri, W. Y., Retnawati, H., & Rofiki, I. (2020). Pengembangan Film Animasi Aritmetika Sosial Berbasis Ekonomi Syariah untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa MTs. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(2), 195-209.
- Sagala, J. R., Hasugian, P. M., & Hasugian, P. S. (2022). Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash untuk Guru-Guru SD Swasta Putri Deli Namorambe. *Multidisiplin Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 70-73.
- Salvador-Ullauri, L., Acosta-Vargas, P., Gonzales, M., & Luján-Mora, S. (2020). A Heuristic Method for Evaluating Accessibility in Web-based Serious Games for Users with Low Vision. *Applied Sciences*, 10(24).
- Santoso, J., & Marlina Sari. (2022). *Pengendalian Perubahan Iklim dalam Kehidupan Beragama*. Jawa Tengah: Nasya Expanding Management.
- Sari, M., & Asmendri. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA*, 6(1), 41-53.
- Schmitt, K. L., Hurwitz, L. B., Duel, L. S., & Linebarger, D. L. (2017). Impact of Web-based Games on Early Literacy Development. *Computers in Human Behaviour*. doi:: 10.1016/j.chb.2017.12.036
- Supardi, U. S., Leonard, Suhendri, H., & Rismurdiyati. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Fromatif*, 2(1), 71-81.
- Susanti, S., Fira, D. S., Simamora, I. P., Sartika, M., & Girsang, R. (2024). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kebiasaan Menjiplak/Meniru Tugas Teman Dan Membolos Pada Siswa Kelas X E-3 Di Sman 12 Medan. *Jurnal Basataka*, 7(1), 63-72.
- Syaifulloh, R., Andryana, S., & Gunaryati, A. (2021). Perancangan Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Mobile Menggunakan Algoritma Fisher-Yates dan Flood Fill. *Kumpulan Jurnal Ilmu Komputer*, 8(1), 1-14.
- Wava, A., Agustina, M., & Azzahra, A. H. (2023). Game sebagai Media Pembelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama (SMP): Literature Review. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 2(1), 101-112.
- Wicaksana, E. J., Atmadja, P., Wikanso, Putri, N. L., & Muthia, G. A. (2020). Edmodo as a Solution to Enhance Student Learning Interest in High School Biodiversity during The Covid-19 Pandemic. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, 13(2), 216-229.
- Yunita, N. P., & Indrajit, R. E. (2022). *Gamification: Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. Yogyakarta: ANDI.

- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232-243.
- Yusnarti, M., & Wahyuni, N. (2020). Pengaruh Pemberian Tugas terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD Negeri 19 Woja Tahun Pembelajaran 2017/2018. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3(3), 596-600.
- Zalillah, D., & Alfurqan. (2022). Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *Manazhim: Jurnal Manajemen dan Ilmu Pendidikan*, 4(2), 491-504.
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *PTK: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 1-11.

